

**FEDERATION CYNOLOGIQUE INTERNATIONALE (FCI) (AISBL)**

Place Albert Ier, 13, B - 6530 THUIN (Belgio) Tel ++32. 71. 59.12.38 - Fax ++32. 71. 59.22.29, internet : <http://www.fci.be>

---

**REGOLE GENERALI PER LA  
PARTECIPAZIONE A PROVE DI OBEDIENCE  
E A COMPETIZIONI NELLE  
CLASSE 1 E 2 DI OBEDIENCE**

**Validità 1.1.2012**

---

## **CONTENUTI**

<b>I</b>	Regole di partecipazione, gestione e giudizio	p. 3
<b>II</b>	Disposizioni pratiche e attrezzatura	p. 7
<b>III</b>	Premi e passaggi di classe	p. 9
<b>IV</b>	Esercizi e coefficienti	p. 10
<b>V</b>	Regole generali e direttive per effettuare e giudicare gli esercizi	p. 12
	A Direttive generali per effettuare e giudicare tutti gli esercizi nelle classi 1 e 2	p. 12
	B Descrizione degli esercizi, direttive per effettuare e giudicare gli esercizi nelle classi 1 e 2	
	CLASSE 1	p. 17
	CLASSE 2	p. 25
<b>VI</b>	Appendice: Figure	p. 35

***L'addestramento in Obedience (OB) insegna al cane ad agire in modo controllato e cooperativo. Si deve porre enfasi sulla capacità di stabilire un buon contatto tra cane e conduttore e sulla propensione del cane ad obbedire anche a distanza dal conduttore. Conduttore e cane dovrebbero dimostrare un buon rapporto complessivo.***

Queste regole e direttive sono state stilate per promuovere lo sport dell'obedience e per favorire le competizioni al di fuori dei confini nazionali.

Queste regole e direttive si applicano alle prove di obedience nelle nazioni nelle quali il Kennel Club ha deciso di seguirle.

Dovrebbero essere accettati anche i risultati ottenuti in altre prove di obedience con differenti performances che soddisfino i corrispondenti requisiti.

# I **REGOLE PER L'ORGANIZZAZIONE, LA PARTECIPAZIONE, LA GESTIONE E LE MODALITA' DI GIUDIZIO DELLE PROVE E COMPETIZIONI DI OBEDIENCE**

## 1. **Organizzazione di prove e competizioni ufficiali di obedience**

Ogni Paese membro della FCI decide quali club e organizzazioni sono autorizzati ad organizzare prove e competizioni ufficiali di obedience.

## 2. **Regole nazionali e direttive riguardanti le prove di obedience**

Si raccomanda che il Kennel Club pubblichi sul proprio sito web tutte le necessarie informazioni relative alle regole nazionali, a specifici requisiti nazionali, ai dettagli della propria legislazione, che influenzino l'ingresso di animali nella nazione e la loro iscrizione alle prove, così come i dettagli quali quota d'iscrizione e conto bancario, in modo da promuovere la competizione attraverso tutti i Paesi membri della FCI. Si raccomanda che il conduttore che si iscrive ad una competizione sia informato su tutti i dettagli necessari riguardanti la competizione stessa e requisiti nazionali speciali, mediante l'invio di un promemoria (foglio dati).

## 3. **Requisiti per partecipare alle classi di obedience**

I requisiti per partecipare alle prove di obedience sono definiti dalle regole della nazione di appartenenza del cane e della nazione dove ha luogo la competizione. Le regole nazionali stabiliscono quali cani sono ammessi alle competizioni nelle prove di obedience (classi 1 & 2 & 3). I requisiti per partecipare dovrebbero essere pubblicati sul sito web nazionale.

L'età alla quale un cane può partecipare dovrebbe essere specificata nelle regole nazionali di ogni Paese. Tuttavia, il cane dovrebbe avere almeno 10 mesi, se non diversamente indicato dalle regole nazionali del Paese dove la competizione è organizzata o nel Paese nel quale il cane è registrato.

Per partecipare alla classe internazionale di obedience, o al campionato di Sezione (SW) o al campionato del Mondo (WW), il cane deve avere almeno 15 mesi di età e deve essere registrato in un libro delle origini (o in una appendice del libro delle origini) riconosciuto dalla FCI. I cani registrati con AKC, KC o CKC possono partecipare ma non possono ottenere il CACIOB.

E' compito di ogni nazione decidere quali classi nazionali di obedience sono riconosciute e quali requisiti devono essere soddisfatti prima che il cane sia ammesso a concorrere in una certa classe. Tuttavia, per partecipare ad una classe internazionale di obedience, il conduttore e il cane devono aver superato insieme almeno una volta la più alta classe di obedience precedente nel loro paese (classe II o una classe con esercizi corrispondenti).

E' compito di ogni nazione decidere quante volte un cane può essere iscritto in una classe dopo che ha ottenuto la sua prima qualifica di Eccellente. **Questa informazione dovrebbe essere disponibile sulle pagine del sito web nazionale.** Se un cane ha gareggiato anche solo una volta in una certa classe, non può più iscriversi ad una classe inferiore.

### 3.1 Salute

Non possono partecipare alle prove di obedience cani cechi, che soffrono di malattie contagiose o infezioni, che hanno scabbia o altri vermi. Cani che hanno cerotti, sono suturati o bendati non sono ammessi alle prove.

### 3.2 Regole antidoping e vaccinazioni

Devono essere rispettate le regole nazionali di vaccinazione e antidoping della nazione di provenienza del cane e di quella nazione dove ha luogo la prova. Queste dovrebbero essere pubblicate sul sito web della nazione dove ha luogo la competizione.

### 3.3 Aggressività

I cani aggressivi non sono ammessi sul luogo della competizione. Il giudice squalificherà il cane che attacca o cerca di attaccare una persona o un altro cane. L'incidente è annotato sul libretto di lavoro del cane e si deve inviare una relazione al kennel club che il cane rappresenta e al kennel club del paese organizzatore.

### 3.4 Femmine in calore e femmine in riproduzione

Le femmine in calore possono partecipare in accordo con le regole nazionali del Paese dove si svolge la prova. Questa informazione dovrebbe essere messa sul sito web della nazione che organizza la prova. Le femmine in calore devono, tuttavia, gareggiare per ultime. Esse devono essere tenute fuori del luogo della competizione e dalle zone circostanti fino a quando tutti gli altri cani hanno completato i loro esercizi.

Femmine che devono partorire entro quattro settimane e femmine che hanno partorito meno di otto settimane prima della data della competizione devono essere escluse.

Le regole nazionali possono stabilire una tolleranza più stretta. Questa informazione dovrebbe essere messa sul sito web della nazione che organizza la prova.

### 3.5 Variazioni di aspetto

Canis con la coda mozzata o con le orecchie tagliate o che hanno avuto altre variazioni nell'aspetto per motivi cosmetici sono ammessi in accordo con la legislazione della nazione d'origine e quella della nazione dove si svolge la competizione.

Tutte le restrizioni legate ai cambiamenti nell'aspetto del cane dovrebbero essere indicate nelle regole nazionali e messe sul sito web della nazione.

### 3.6 Cani castrati o sterilizzati

Canis castrati o sterilizzati possono competere nelle prove di obedience.

### 3.7 Esaminare i cani

Se necessario, il giudice esaminerà i cani fuori prima del loro ingresso nel ring.

**Le regole nazionali possono richiedere che tutti i cani siano esaminati.**

### **3.8 Altre regole**

Se una competizione di obedience è organizzata in associazione con una mostra di bellezza, non è necessario che il cane sia iscritto alla mostra.

**Le regole nazionali dovrebbero stabilire quali specifiche iscrizioni e affiliazioni a club possono essere richieste.**

### **4. Requisiti per giudicare le competizioni internazionali di obedience**

I giudici per le competizioni di obedience dovrebbero avere sufficiente pratica nel giudicare l'obedience ed essere abilitati dal kennel club della loro nazione.

(La qualificazione e le conoscenze linguistiche dei giudici invitati da altre nazioni dovrebbero essere verificate dal loro kennel club nazionale).

Inammissibilità per la possibilità di alterata valutazione: **I regolamenti nazionali definiscono l'inammissibilità per la possibilità di alterata valutazione.**

### **5. Commissario capo**

Deve essere nominato un commissario capo per la competizione. Il commissario capo è responsabile per l'organizzazione pratica di una competizione di obedience e deve avere la qualifica appropriata. In classe 2 e 3 gli esercizi dovrebbero essere diretti da un commissario qualificato. Si raccomanda la stessa cosa in classe 1. Se vi sono competitori stranieri iscritti alla competizione, si raccomanda di accordarsi in anticipo sul linguaggio mutuo per dirigere gli esercizi. In classe 3 il commissario dovrebbe essere in grado di condurre gli esercizi in Inglese o in un linguaggio mutuamente concordato.

Se gli esercizi sono divisi e giudicati da due o più giudici, ci dovrà essere un ugual numero di commissari, in modo che ogni campo abbia almeno un commissario.

### **6. Gestione della competizione**

Le competizioni di obedience sono sotto la gestione del giudice (capo) del giorno e del commissario capo. Se c'è più di un giudice in una competizione, uno dei giudici è indicato come giudice capo e sarà il coordinatore del team di giudici.

Se si verificano casi non trattati da queste regole e direttive, il giudice (o il team di giudici guidati dal giudice capo) decide come procedere o come valutare l'accaduto.

### **7. Obblighi del conduttore e accessori del cane**

Gli obblighi del conduttore in qualità di concorrente iniziano quando il conduttore entra nel luogo della competizione e terminano dopo la cerimonia finale di premiazione. I conduttori devono seguire le regole e le direttive impartite. Ci si aspetta che i conduttori si comportino nel modo migliore e che siano abbigliati adeguatamente.

Il giudice può squalificare un conduttore dalla competizione se non si attiene alle regole o si comporta in modo sconveniente. La decisione del giudice è definitiva e nessun concorrente potrà impugnare le decisioni del giudice.

I conduttori devono presentarsi sul luogo della competizione 30 minuti prima dell'inizio della competizione di obedience.

E' proibito punire il cane.

Sono permessi solo collari ordinari (collari a fibbia o collari da sfilare).

I collari a punta o elettrici e altri mezzi o dispositivi di costrizione, come le museruole, sono proibiti. La limitazione comincia con l'inizio della competizione fino alla fine.

Coperte, mantelline, pettorine, impermeabili, scarpe, bendaggi, cerotti, ecc., sul cane sono proibiti durante la prova.

Il conduttore dovrebbe avere il cane sul lato sinistro durante e tra gli esercizi. Se c'è una ragione fisica o una disabilità, al conduttore è permesso tenere il cane sul lato destro durante o tra gli esercizi. Il concorrente o il team leader di questo binomio, tuttavia, deve discutere l'accomodamento con il giudice capo prima dell'inizio della competizione. Se sono coinvolti diversi giudici, tutti i giudici interessati devono essere informati e deve essere concordato l'effetto che questo ha sulla valutazione degli esercizi. Qualunque accomodamento eccezionale dovrà essere giustificato e non dovrà essere tale da causare disturbo agli altri cani e concorrenti. Per esempio, se un concorrente è su una sedia a rotelle, negli esercizi di gruppo sarà posto all'estremità della linea in modo da non passare accanto a nessun altro cane.

## **8. Comportamento del cane / Squalifica**

Un cane che in qualunque momento (prima, durante o dopo la sua prova) morde, cerca di mordere, attacca o cerca di attaccare persone o altri cani, è squalificato dalla competizione. Tutti i punti sono persi, anche se la gara è già stata completata. In una manifestazione che si svolge su due giorni, la squalifica è valida anche per il secondo giorno e perciò il cane non può competere.

L'incidente è annotato sul libretto di lavoro del cane e si deve inviare una relazione al kennel club che il cane rappresenta e al kennel club del paese organizzatore.

**In aggiunta alle azioni sopra menzionate, dovrebbero essere seguiti i regolamenti nazionali.**

## **9. Altre regole**

Quando il campo di gara è in fase di preparazione o dopo che è stato preparato, al conduttore non è permesso entrare sul campo insieme al suo cane, salvo che una persona autorizzata (il commissario capo o il giudice) abbia dato il permesso.

Negli esercizi di gruppo, il numero minimo di cani in un gruppo è tre e il massimo è sei. In una competizione in cui il numero di cani non è divisibile per sei, il giudice può prevedere due gruppi di sette cani.

## **II DISPOSIZIONE PRATICA E ATTREZZATURA**

### **Struttura, numero di concorrenti, dimensioni del campo e attrezzatura necessaria**

#### **10. Struttura della competizione**

Il giudice (giudice capo, giudice di riferimento, coordinatore del team di giudici) ha il diritto, avendo consultato il comitato organizzatore, di decidere in quale ordine dovranno essere svolti gli esercizi durante la competizione e in che modo gli esercizi sono raggruppati. L'ordine sarà lo stesso per tutti i concorrenti.

#### **11. Tempo previsto per giudicare per giorno e numero di concorrenti**

Si dovrebbe programmare la competizione in modo che l'impegno dei giudici non sia maggiore di circa cinque ore al giorno. *Dovrebbero essere seguite le regole nazionali del Paese nel quale si svolge la competizione.*

Si deve notare che il tempo necessario per giudicare un dato numero di cani dipende dalla disposizione della competizione, dal commissario, dal giudice e dalle razze che sono iscritte.

##### **Classe 1**

Si raccomanda che un giudice non giudichi più di circa 30 cani al giorno in classe 1. Giudicare 6 cani richiede approssimativamente un'ora.

##### **Classe 2 e 3**

Si raccomanda che un giudice non giudichi più di circa 25 cani al giorno nelle classi 2 e 3. Giudicare 4 cani richiede approssimativamente un'ora.

Se è coinvolto più di un giudice, ogni giudice giudica gli esercizi a lui affidati per tutti i cani. In questo caso il numero di cani può essere maggiore.

#### **12. Dimensioni del campo di obedience e quantità riportate per gli esercizi**

La dimensione del campo di obedience per una competizione al chiuso dovrebbe essere almeno 20m x 30m nelle classi 2 e 3. Quando la competizione è all'esterno, la dimensione preferita è almeno 25m x 40m. In classe 1 il campo può essere leggermente più piccolo. Il campo può anche essere più piccolo se gli esercizi sono divisi tra due o più campi e gli esercizi che richiedono meno spazio sono raggruppati insieme. Il campo dovrebbe essere contrassegnato chiaramente. Sta al giudice decidere se la dimensione del campo è accettabile o no. Tutte le quantità riportate negli esercizi sono approssimazioni.

#### **13. Attrezzatura**

E' responsabilità del comitato organizzatore mantenere l'attrezzatura seguente, così come le regole e istruzioni, disponibile sul luogo della competizione.

- Dovrebbero essere disponibili tabulati nei quali siano mostrati i punti attribuiti.
- E' richiesta una barriera con montanti, larga approssimativamente 1 m e regolabile in altezza da circa 10 cm a 70 cm ad intervalli di 10 cm. (Esercizio 9 in classe 1&2). In contrasto con una siepe di agility la barriera non dovrà avere ali laterali. Vedere figura in appendice.
- Deve essere disponibile un numero sufficiente di marcatori e coni per indicare ad esempio il punto di partenza e arrivo degli esercizi, quando necessario, e il punto specifico della performance come punti di svolta, ecc. I marcatori e i coni dovrebbero essere tali da essere facilmente visibili e i coni dovrebbero essere di altezza appropriata. Per esempio i coni per gli angoli del quadrato in classe 1 (Es. 6) e in classe 2 (Es. 5) dovrebbero essere alti circa 15 cm.

Oggetti adatti per il riporto:

- Tre serie di riportelli in legno. Ogni serie include due riportelli di uguali misure. Ogni serie differisce in dimensioni e peso per essere adatta a razze di taglia piccola, media e grande. Il peso del riportello più grande è circa 450 g. Tuttavia il conduttore può scegliere la taglia che preferisce.
- Riportelli metallici di tre misure differenti con un peso massimo di circa 200 g per il maggiore. La misura dei riportelli disponibili dovrebbe essere in proporzione alla taglia della razza (piccola – media – grande). Tuttavia il conduttore può scegliere la taglia che preferisce.
- Oggetti in legno circa 2 cm x 2 cm x 10 cm per le classi 2 e 3. Il numero di oggetti necessario è sei volte il numero di cani partecipanti.



### III PREMI E PASSAGGI DI CATEGORIA

#### Classe 1

1° categoria	224 – 280 punti	80% Eccellente
2° categoria	196 – meno di 224 punti	70% Molto buono
3° c categoria	140 – meno di 196 punti	50% Buono

#### Classe 2

1° categoria	256 – 320 punti	80% Eccellente
2° categoria	224 – meno di 256 punti	70% Molto buono
3° c categoria	192 – meno di 224 punti	60% Buono

Un cane che ha ottenuto Eccellente (1° categoria) in una classe, in qualunque nazione, è autorizzato a passare alla classe successiva.

E' compito delle regole nazionali stabilire quante volte si può gareggiare in una classe dopo che il cane ha ottenuto Eccellente.

E' compito delle regole nazionali decidere quali trofei o diplomi sono attribuiti.

Tuttavia, un cane può concorrere in una classe fino a che ha ottenuto 3 Eccellenti / nazione.

#### IV ESERCIZI E COEFFICIENTI

Si raccomanda che i programmi nazionali di obedience includano una classe debuttanti, che i cani dovrebbero superare prima dell'iscrizione in classe 1.

Le regole e direttive per la classe 3 sono pubblicate altrove.

La classe 3 può essere designata dalla FCI come una competizione internazionale nella quale viene attribuito il CACIOB oppure può essere richiesta come una competizione nazionale.

<b>Classe 1</b>	<b>Esercizio</b>	<b>Coeff.</b>
<b>1.</b>	Terra in gruppo per 2 minuti, conduttori fuori vista	<b>3</b>
<b>2.</b>	Condotta	<b>3</b>
<b>3.</b>	Fermo in piedi durante la marcia	<b>2</b>
<b>4.</b>	Richiamo	<b>3</b>
<b>5.</b>	Seduto in marcia	<b>2</b>
<b>6.</b>	Invio in avanti in un quadrato	<b>4</b>
<b>7.</b>	Riporto	<b>3</b>
<b>8.</b>	Controllo a distanza	<b>3</b>
<b>9.</b>	Salto di una siepe	<b>3</b>
<b>10.</b>	Impressione generale	<b>2</b>
	$\Sigma$	<b>28</b>
	1° categoria 80%      Eccellente 2° categoria 70%      Molto Buono 3° categoria 50%      Buono	
<b>Classe 2</b>	<b>Esercizio</b>	<b>Coeff.</b>
<b>1.</b>	Seduto in gruppo per 1 minuto, conduttori in vista	<b>2</b>
<b>2.</b>	Condotta	<b>3</b>
<b>3.</b>	Fermo in piedi e seduto durante la marcia	<b>3</b>
<b>4.</b>	Richiamo con fermo in piedi	<b>4</b>
<b>5.</b>	Invio in avanti con terra e richiamo	<b>4</b>
<b>6.</b>	Riporto direttivo	<b>3</b>
<b>7.</b>	Odorato e riporto	<b>4</b>
<b>8.</b>	Controllo a distanza	<b>4</b>
<b>9.</b>	Salto di una siepe e riporto di un oggetto di legno o metallo	<b>3</b>
<b>10.</b>	Impressione generale	<b>2</b>
	$\Sigma$	<b>32</b>
	1° categoria 80%      Eccellente 2° categoria 70%      Molto Buono 3° categoria 60%      Buono	

<b>Classe 3</b>	Regole internazionali	
	Il CACIOB può essere attribuito se la competizione è designata dalla FCI come competizione internazionale	
	<b>Esercizio</b>	<b>Coeff.</b>
<b>1.</b>	Seduto in gruppo per 2 minuti, conduttori fuori vista	<b>3</b>
<b>2.</b>	Terra in gruppo per 4 minuti, conduttore fuori vista	<b>2</b>
<b>3.</b>	Condotta	<b>3</b>
<b>4.</b>	Fermo in piedi, seduto e terra durante la marcia	<b>3</b>
<b>5.</b>	Richiamo con fermo in piedi e terra	<b>4</b>
<b>6.</b>	Invio in avanti con direzioni, terra e richiamo	<b>4</b>
<b>7.</b>	Riporto direttivo	<b>3</b>
<b>8.</b>	Salto di una siepe e riporto di un oggetto metallico	<b>3</b>
<b>9.</b>	Odorato e riporto	<b>3</b>
<b>10.</b>	Controllo a distanza	<b>4</b>
	$\Sigma$	<b>32</b>
	1° categoria 80%      Eccellente 2° categoria 70%      Molto Buono 3° categoria 60%      Buono	

## **V REGOLE E DIRETTIVE PER EFFETTUARE E GIUDICARE GLI ESERCIZI**

Le regole e direttive per effettuare e giudicare gli esercizi comprendono

- A) una parte generale che riguarda il modo di effettuare e giudicare tutti gli esercizi in classe 1 e 2
- B) una parte che descrive come effettuare e giudicare i singoli esercizi.

Se si verificano situazioni che non sono previste da queste regole e direttive, il giudice decide come procedere e come valutare. La decisione del giudice è finale e nessun concorrente potrà impugnare le decisioni del giudice.

### **Punti attribuiti**

Le prestazioni in obedience sono valutate con i seguenti punti:

0 - 5 - 5½ - 6 - 6½ - 7 - 7½ - 8 - 8½ - 9 - 9½ - 10.

La squalifica porta alla fine della prestazione e alla perdita di tutti i punti attribuiti. Il cane non può continuare con i restanti esercizi della competizione.

Fallire un esercizio porta alla perdita di tutti i punti nello specifico esercizio. Il cane può continuare con gli esercizi restanti.

### **A) Regole generali per giudicare ed effettuare tutti gli esercizi nelle classi 1 e 2**

#### **Effettuare gli esercizi**

- Il giudice può scegliere in quale ordine devono essere effettuati gli esercizi. L'ordine sarà lo stesso per tutti i concorrenti.
- Le regole nazionali possono stabilire che tutti i cani siano controllati prima di entrare nel ring e possono anche stabilire che il giudice è autorizzato a toccare/manipolare i cani.
- Gli esercizi iniziano e finiscono con il cane nella posizione al piede. La posizione al piede è definita come posizione "seduto" sul lato sinistro del conduttore.
- Tutti gli esercizi iniziano quando il commissario ha posizionato il conduttore e il cane al punto di partenza, il cane è seduto in posizione di partenza e il commissario ha annunciato "Inizia l'esercizio".
- Il conduttore dovrebbe mettere il suo cane al piede al punto di partenza ed essere pronto ad iniziare l'esercizio in un tempo molto breve. In classe 1 la tolleranza può essere un po' maggiore che nelle classi 2 e 3, nelle quali i conduttori dovrebbero essere preparati ad avere i loro cani al piede ed iniziare l'esercizio in un tempo molto breve dopo aver raggiunto il punto di partenza.

- Tutti gli esercizi finiscono quando il commissario ha annunciato “Esercizio finito” o “Grazie”.
- In tutti gli esercizi, se non diversamente specificato negli esercizi, il commissario dà al conduttore in tutte le fasi dell’esercizio il permesso di impartire i comandi al cane, anche se non è scritto sistematicamente in tutti gli esercizi.
- Sta al conduttore decidere se dare o no un secondo comando e quando darlo.
- I comandi del commissario descritti in queste regole sono solo esempi. E’ importante che i comandi siano chiari ai conduttori.
- Non è permesso indicare al cane luoghi o direzioni prima o durante l’esercizio (oltre a quelli relativi all’esecuzione dell’esercizio, se sono permessi). Tali azioni portano a fallire l’esercizio.
- Il cane dovrebbe essere sul lato sinistro del conduttore tra un esercizio e l’altro. Non è necessario che il cane sia al piede e sotto comando, ma dovrà essere a lato del conduttore e sotto controllo. Se per qualche ragione c’è un ritardo muovendosi da un esercizio al successivo, è permesso mettere il cane a terra, ma il cane non dovrà essere richiamato da questa posizione per continuare con gli esercizi.
- Il conduttore dovrà muoversi normalmente utilizzando percorsi in linea retta. Movimenti indefiniti o ambigui, gestualità esagerata, segnali o linguaggio corporeo e movimenti non naturali delle estremità sono penalizzati. Svolte e dietrofront dovrebbero essere 90° e 180° e dopo il dietrofront il conduttore dovrà ritornare approssimativamente sul suo percorso originale.
- In classe 1 il conduttore può entrare in campo con il cane al guinzaglio. Durante l’intera prestazione il conduttore può tenere il guinzaglio invisibile al cane oppure può lasciarlo al tavolo del commissario. Può mettere il guinzaglio al cane alla fine quando lascia il campo.
- In classe 2 il conduttore deve lasciare il guinzaglio fuori dal campo o al tavolo del commissario. Questo vale per tutti gli esercizi.
- Bocconcini o oggetti per il gioco come palline o giocattoli non sono permessi in campo, né durante né tra gli esercizi. Tale comportamento porterà a fallire l’esercizio. Se il giudice osserva che un concorrente ha o usa bocconcini o giochi in campo, il concorrente sarà squalificato.
- Il conduttore non può toccare il cane o accarezzarlo o dare altre forme di incoraggiamento durante gli esercizi. Un tale comportamento non farà superare l’esercizio. Un leggero incoraggiamento è permesso dopo che l’esercizio è stato completato. In caso di eccessivo incoraggiamento, commenti entusiastici, giocare o scherzare, far saltare il cane in braccio al conduttore, fare lo slalom tra le gambe del conduttore, ecc., il giudice ammonirà il concorrente e annoterà questo comportamento nell’impressione generale. Nel caso di un secondo incidente il cane sarà squalificato.
- Il giudice ha il diritto di interrompere un esercizio se il cane mostra un’evidente incapacità o svogliatezza nell’eseguirlo. Tale esercizio non è superato.

- Il giudice ha il diritto di impedire al cane di prendere parte ancora alla competizione se non è in buone condizioni o se causa disturbo abbaiando o uggliando continuamente. In caso di abbaio o uggliolo, il giudice può dare un primo ammonimento. Se il comportamento continua il giudice squalificherà il cane. La stessa cosa vale in caso di disturbo continuo abbaiando o uggliando tra un esercizio e l'altro.
- Negli esercizi di richiamo e riporto il cane può tornare e sedersi di fronte al conduttore. Il cane deve quindi, su comando (dopo autorizzazione del commissario), prendere rapidamente la sua posizione al piede, passando molto vicino al conduttore.
- Negli esercizi di richiamo e riporto, il giudice non ha bisogno di sapere come si intendeva effettuare l'esercizio, relativamente all'assumere direttamente la posizione al piede o dopo il seduto di fronte. Se l'esercizio è effettuato elegantemente, si può ottenere il punteggio pieno indipendentemente da quello che si intendeva fare.

### **Esercizi di riporto:**

- In tutti gli esercizi di riporto, il cane può sedersi di fronte al conduttore e qui lasciare l'oggetto su comando (dopo autorizzazione del commissario). Il cane deve quindi, su comando (dopo autorizzazione del commissario), assumere rapidamente la sua posizione al piede, passando molto vicino al conduttore.
- Se un riportelo è lanciato in un posto insoddisfacente (distanza troppo breve, fuori dal campo), dovrà essere rilanciato. Questo tuttavia comporta una riduzione di 2 punti. Se il secondo lancio non ha successo l'esercizio è fallito.
- Non è permesso lasciare che il cane prenda l'oggetto / riportello prima degli esercizi. Se questo accade, non si possono attribuire più di 5 punti.

### **Comandi e segnali con le mani:**

- I comandi sono comandi verbali. Segnali con le mani possono sostituire un comando verbale o essere dati simultaneamente ad un comando verbale. Se così è, questo sarà indicato nell'esercizio. Quando si usano segnali con le mani, questi devono essere brevi e non superare il comando verbale e non includere altro linguaggio corporeo. Si possono usare una o due mani.
- Linguaggio corporeo significa muovere il corpo (non necessariamente fare passi), curvare o ruotare il corpo, la testa o le spalle, come anche dare segnali con i piedi. Questo è penalizzato a seconda della gravità e della situazione. Fare passi mentre si impartiscono i comandi squalifica l'esercizio.
- Negli esercizi nei quali sono permessi comandi o segnali, il conduttore deve informare il giudice prima dell'inizio dell'esercizio se userà comandi con le mani. Questo non è necessario se sono permessi sia comandi sia segnali.
- Il comando "Resta" è ammesso negli esercizi in cui il conduttore lascia il cane o si gira intorno al cane.

- Comandi con le mani non sono mai ammessi se il cane è a fianco del conduttore (posizione al piede). Questo è severamente penalizzato con riduzione di 2-4 punti dipendente da intensità, situazione e durata. Se c'è anche linguaggio corporeo la riduzione è sempre più severa.
- Le parole di comando riportate in questo regolamento sono raccomandazioni. Altre parole sufficientemente brevi sono accettabili. Il nome del cane può essere combinato al comando negli esercizi di richiamo / situazioni di richiamo. Il nome e il comando devono essere legati insieme in modo che nome e comando non diano l'impressione di due comandi separati.

### **Lasciare il conduttore**

- Se un cane lascia il campo durante o tra gli esercizi essendo fuori controllo, è squalificato (classi 2 & 3).
- In classe 1, se il cane lascia il campo essendo fuori controllo, il conduttore può chiamare il cane due volte. Se il cane ritorna possono continuare, ma questo sarà annotato nell'impressione generale e severamente penalizzato. L'esercizio implicato è fallito. Se il cane lascia il campo un'altra volta è squalificato.
- Se il cane lascia il conduttore durante un esercizio (interrompe l'esercizio) ed è fuori controllo, il conduttore può chiamare il cane (non più di due volte) senza lasciare la sua posizione. Se il cane ritorna dal conduttore l'esercizio è fallito, ma cane e conduttore possono continuare con l'esercizio successivo, ma questo sarà severamente penalizzato (impressione generale). Se il cane non ritorna al secondo comando, cane e conduttore sono squalificati. Se il cane lascia una seconda volta, ne consegue la squalifica.

### **Giudicare gli esercizi**

- Il giudizio di un esercizio inizia quando conduttore e cane hanno preso posizione (cane al piede) al punto di partenza e il commissario annuncia "Inizia l'esercizio". Il giudizio di un esercizio termina quando il commissario ha annunciato "Esercizio finito" o "Grazie".
- Tutte le deviazioni dall'ideale dovrebbero essere penalizzate: tutti i comandi extra, i doppi comandi, linguaggio corporeo, deviazioni dalla posizione al piede, deviazioni dal movimento parallelo, ecc.
- La regola generale è che, per un secondo comando 1-2 punti dovrebbero essere sottratti e un terzo comando fa fallire l'esercizio (o parte di esso).
- Un cane che abbaia, anche occasionalmente in un esercizio, dovrebbe essere penalizzato. Se il cane abbaia estesamente o continuamente l'esercizio è fallito. Se l'abbaiato è continuo ed è ripetuto in diversi esercizi la performance è squalificata. Stessa cosa per uggolare.
- Abbaiare o uggolare durante l'esercizio deve sempre essere penalizzato, anche se c'è solo un abbaiato molto corto all'inizio dell'esercizio (potrebbe esprimere entusiasmo), almeno 1 punto dovrebbe essere sottratto.

- Se il conduttore fa passi mentre da i comandi, l'esercizio è fallito.
- Se un cane anticipa il comando (cioè, non mantiene la posizione al piede correttamente: sobbalza, si alza, ma non fa passi avanti), quando inizia l'esercizio, non si possono attribuire più di 8 punti.
- In classe 1, se il cane lascia il conduttore (inizia l'esercizio) dopo che l'esercizio è iniziato (negli esercizi nei quali il cane è inviato in avanti dal conduttore) ma prima del comando del conduttore (per esempio su comando del commissario), il conduttore può chiamare il cane una volta sola. Se il cane ritorna e completa l'esercizio si possono attribuire al massimo 6 punti. Se non ritorna l'esercizio è fallito.
- In classe 2 se il cane lascia il conduttore (inizia l'esercizio), prima del comando, non c'è possibilità di richiamarlo e l'esercizio è fallito.
- Tutte le punizioni del cane portano alla squalifica.
- Se il conduttore tocca il cane durante l'esercizio, l'esercizio è fallito. Questo può portare all'ammonizione. Se toccare il cane durante o tra gli esercizi può essere interpretato come punizione, cane e conduttore sono squalificati.
- Controllare il cane tenendolo per il collare tra un esercizio e l'altro porta ad un'ammonizione.
- Se il cane tocca il conduttore (leggermente) negli esercizi di richiamo o riporto quando si siede di fronte al conduttore o spostandosi a fianco del conduttore, si sottrarranno 1-2 punti. Se urta /sbatte contro il conduttore, non saranno attribuiti più di 7 punti.
- Nel giudicare la velocità si terrà in considerazione la razza. L'ideale non è lo stesso per tutte le razze. Quando un cane reagisce al comando istantaneamente e impegnandosi, si muove nel modo tipico della sua razza, prende il suo passo e mostra interesse in quello che sta facendo, gli sarà attribuito il punteggio pieno, se non ci sono errori che abbassano il punteggio.
- Se il cane non siede calmo a fianco del conduttore all'inizio dell'esercizio, non si possono attribuire più di 8 punti.
- Se un cane non assume la posizione al piede (seduto) alla fine di un esercizio, non si possono attribuire più di 7 punti.
- Se il cane non assume la posizione di partenza di un esercizio (es. seduto o terra), l'esercizio è fallito.
- Se il cane sporca in campo:
  - in classe 1 durante un esercizio, l'esercizio è fallito (0 punti) e l'impressione generale è fallita (0 punti).
  - in classe 1 tra gli esercizi, l'impressione generale è fallita (0 punti)
  - in classe 2 durante o tra gli esercizi, il cane è squalificato.



## B) Descrizione degli esercizi, guide per effettuare e giudicare gli esercizi delle classi 1 & 2

### CLASSE 1

#### ESERCIZIO 1. Terra in gruppo per 2 minuti, conduttori fuori vista [Coeff. 3]

**Comandi:** “Terra”, “Resta”, “Seduto”

#### **Esecuzione:**

I conduttori dovranno posizionarsi su una linea con i loro cani al guinzaglio e metterli nella posizione al piede. I cani saranno seduti nella posizione al piede allineati a circa 3 m di distanza l'uno dall'altro. La posizione “terra” su comando dalla posizione al piede è eseguita uno per volta. I cani riceveranno il comando di andare a terra da sinistra a destra, e di mettersi seduti da destra a sinistra, così che il primo ad andare a terra sarà l'ultimo a mettersi seduto. Il commissario dice quando dare il comando. I conduttori si portano fuori della vista dei cani tutti insieme, e restano nascosti per un periodo di due minuti. Il periodo di due minuti inizia quando tutti i conduttori sono fuori vista. Trascorsi due minuti, ai conduttori viene detto allinearsi all'interno del campo e su istruzioni del commissario camminare insieme fino a portarsi a fianco del loro cane. Ai conduttori viene detto quindi, uno per uno, di far assumere al loro cane la posizione al piede. Devono esserci almeno tre cani in un gruppo ma non più di sei. Ai conduttori si dovrebbe ricordare che non devono dare comandi a voce troppo alta. Questo può influenzare gli altri cani e sarà fortemente penalizzato.

#### **Direttive:**

Il commissario annuncia “Togliere il guinzaglio” e quindi “Inizia l'esercizio”, dopo che ai cani è stato tolto il guinzaglio. L'esercizio comincia qui per tutti i concorrenti nella linea.

Il commissario quindi comanda al primo conduttore di mettere il cane a terra. L'esercizio termina quando i conduttori sono tornati dai loro cani e tutti i cani hanno ripreso la posizione al piede e il commissario ha annunciato “Esercizio terminato”.

Un cane che non si mette a terra (due comandi), si alza o si siede o striscia per una distanza superiore alla lunghezza del proprio corpo prima dello scadere del tempo, non supera l'esercizio (punti 0). Tutti i movimenti ridurranno chiaramente i punti. Se il cane abbaia 1-2 volte, sono sottratti 1-2 punti; se abbaia per la maggior parte del tempo, l'esercizio non è superato (0 punti). L'irrequietezza, come lo spostare il peso da un lato all'altro, è penalizzata. Il cane può girare la testa e guardarsi intorno, e può mostrare interesse se c'è qualche distrazione o rumore dentro o fuori il campo di gara. Questo, tuttavia, non deve dare l'impressione di irrequietezza o di ansietà. Se un cane si alza e si avvicina ad un altro cane, in modo che ci sia rischio di litigio, l'esercizio deve essere interrotto e quindi ricominciato per tutti i cani meno quello che ha causato il disturbo.

Se il cane reagisce (si mette a terra o si siede) prima del comando del conduttore (ad es. su comando “terra” o “seduto” del vicino), non si possono dare più di 8 punti. Se il cane si è messo a terra o seduto prima del comando, e cambia di posizione spontaneamente o su comando (si rialza / torna a terra), non si possono dare più di 7 punti.

Non si possono attribuire più di 7 punti se il cane si adagia sul fianco.

Se il cane si siede o si alza dopo la fine dei due minuti e il conduttore ha già raggiunto l'interno del campo, non si possono attribuire più di 5 punti, ma se poi si muove anche, l'esercizio è fallito.

## **ESERCIZIO 2.      Condotta senza guinzaglio**

**[Coeff. 3]**

**Comandi:**                “Piede”

### **Esecuzione:**

La condotta è eseguita a passo normale comprendente svolte a sinistra e a destra, dietrofront e fermate. La condotta è eseguita anche a passo di corsa, ma solo con svolte a destra. Si deve verificare anche il comportamento del cane quando il conduttore muove due o tre passi da fermo avanti e indietro. Il cane senza guinzaglio deve seguire volentieri il conduttore, camminando alla sua sinistra, con la spalla all'altezza del ginocchio sinistro del conduttore e seguendo il conduttore su una linea parallela. Il conduttore deve muovere le braccia in modo naturale durante l'esercizio.

Il conduttore può scegliere di fare il dietrofront a sinistra o a destra. Il “dietrofront tedesco” è ugualmente accettabile, cioè il cane può girare intorno al conduttore sul lato destro, ma molto stretto. Quando fa un dietrofront (180°) il conduttore deve ritornare all'incirca lungo la stessa linea dell'andata. Le svolte a sinistra e a destra devono essere angoli retti (90°). Il conduttore non deve girare la testa, non deve ruotare le spalle e non deve usare il linguaggio corporeo quando fa passi laterali.

Il comando “piede” può essere dato ad ogni partenza, quando si cambia velocità e quando si eseguono i passi. Quando il conduttore si ferma, il cane dovrà assumere la posizione al piede immediatamente e senza comando.

Tutti i cani in una prova o competizione eseguono la condotta secondo lo stesso schema.

### **Direttive:**

Il cane che lascia il conduttore o lo segue ad una distanza superiore a mezzo metro per la maggior parte dell'esercizio, non supera l'esercizio. Se il cane si muove lentamente sono attribuiti solo 6-7 punti. Mancanza di contatto e comandi supplementari sono errori. Una direzione non corretta (non parallela) nella posizione al piede farà perdere circa 2 punti. Rallentare e fermarsi prima, durante o dopo le svolte è penalizzato. Un cane che cammina tanto vicino al conduttore da disturbarlo deve essere penalizzato, anche di più se il cane si appoggia o tocca il conduttore.

### **ESERCIZIO 3. Fermo in piedi durante la marcia**

[Coeff. 2]

**Comandi:** “Piede”, “In piedi”, “Seduto”

#### **Esecuzione:**

Conduttore e cane lasciano il punto di partenza camminando in linea retta a passo normale. Dopo circa 10 metri il conduttore, senza fermarsi, comanda al cane di fermarsi in piedi e il cane deve fermarsi immediatamente. Il conduttore cammina circa 10 metri (luogo indicato ad es. con un marcatore o cono), fa dietro front e si ferma fronte al cane. Dopo tre secondi, su autorizzazione del commissario, il conduttore ritorna dal cane e lo mette seduto. Tutte le fasi dell'esercizio sono eseguite su autorizzazione del commissario.

#### **Direttive:**

Se il cane si ferma nella posizione sbagliata, cambia la posizione corretta prima che il conduttore abbia fatto dietro front, si ferma prima del comando, necessita di un comando extra o se il conduttore si ferma prima del comando o mentre dà il comando al cane, non si possono attribuire punti. Per ottenere punti il cane non dovrebbe muoversi più di una lunghezza dopo il comando.

Se il cane cambia la posizione corretta dopo che il conduttore ha svoltato, non si possono attribuire più di 7 punti. Se il conduttore rallenta / cambia passo / velocità prima del comando non si possono attribuire più di 7 punti. Segnali con la mano e linguaggio corporeo sul comando di fermata sono errori gravi, e saranno penalizzati severamente, secondo l'intensità e durata, con una riduzione di 3-5 punti.

Nel giudizio si dovrà prestare attenzione anche alla condotta. Per una brutta condotta la riduzione sarà di 1-2 punti. Muoversi e fermarsi lentamente o non fermarsi in linea retta sono errori. La riduzione dovrebbe essere 1-4 punti.

#### **ESERCIZIO 4.      Richiamo**

[Coeff. 3]

**Comandi:**            “Terra”, “Vieni” (una volta), (“Piede”)

#### **Esecuzione:**

Il cane è posizionato a terra (dopo autorizzazione del commissario), quindi il conduttore cammina (dopo autorizzazione del commissario) per circa 20 – 25 m nella direzione indicata. Su autorizzazione del commissario, il conduttore richiama il cane. Il nome del cane può essere combinato con il comando di richiamo, ma nome e comando devono essere ben combinati insieme e non devono dare l'impressione di due comandi separati.

#### **Direttive:**

E' importante che il cane risponda volentieri al comando di richiamo. Il cane deve muoversi ad una buona velocità e mantenere il suo passo, almeno un trotto veloce. Un'andatura lenta è un errore. Nel giudicare la velocità si deve tener conto della razza. Se è dato più di un comando di richiamo, il punteggio massimo è 7. Un terzo richiamo fa fallire l'esercizio. Se il cane si muove per più di una lunghezza prima del comando di richiamo, l'esercizio è fallito. Se il cane si alza o si siede o si muove meno di una lunghezza prima del richiamo, non si possono dare più di 8 punti.

#### **ESERCIZIO 5.      Seduto durante la marcia**

[Coeff. 2]

**Comandi:**            “Piede”, “Seduto”

#### **Esecuzione:**

Conduttore e cane lasciano il punto di partenza camminando in linea retta a passo normale. Dopo circa 10 metri il conduttore, senza fermarsi, comanda al cane di sedersi e il cane deve sedersi immediatamente. Il conduttore cammina circa 10 metri fino al luogo indicato ad es. con un marcatore o cono), fa dietro front (indipendentemente) e si ferma fronte al cane. Dopo circa tre secondi il conduttore ritorna dal cane e lo mette nella posizione al piede. Tutte le fasi dell'esercizio eccetto il dietrofront sono effettuate su autorizzazione del commissario.

#### **Direttive:**

Se il cane si ferma nella posizione sbagliata, cambia la posizione corretta prima che il conduttore abbia fatto dietro front, si siede prima del comando, necessita di un comando extra o se il conduttore si ferma prima del comando o mentre dà il comando al cane, non si possono attribuire punti. Per ottenere punti il cane non dovrebbe muoversi più di una lunghezza dopo il comando.

Se il cane cambia la posizione corretta dopo che il conduttore ha svoltato, non si possono attribuire più di 7 punti. Se il conduttore rallenta / cambia passo / velocità prima del comando non si possono attribuire più di 7 punti. Segnali con la mano e linguaggio corporeo sul comando di seduto sono errori gravi, e saranno penalizzati severamente, secondo l'intensità e durata, con una riduzione di 3-5 punti.

Nel giudizio si dovrà prestare attenzione anche alla condotta. Per una brutta condotta la riduzione sarà di 1-2 punti. Muoversi e fermarsi lentamente o non fermarsi in linea retta sono errori. La riduzione dovrebbe essere 1-4 punti.

## **ESERCIZIO 6.**      **Invio in avanti nel quadrato (a 15 m)**

**[Coeff. 4]**

**Comandi:**                    “Avanti”, (“Resta”), “Terra”, “Seduto”

### **Esecuzione:**

Il cane è inviato verso un quadrato di circa 3 m x 3 m posto ad una distanza di circa 15 m dal punto di partenza (al centro del quadrato). Quando il cane raggiunge il quadrato, il conduttore manda il cane a terra. Il quadrato non dovrebbe essere situato a meno di circa 3 – 5 metri dal bordo del campo. Il quadrato è delimitato da coni agli angoli. Linee visibili (es. nastro, linea tracciata col gesso) devono collegare i coni sul loro lato esterno. Dopo autorizzazione, il conduttore cammina fino a fianco del cane e (dopo autorizzazione del commissario) lo mette al piede. Vedere la figura in appendice. Si può fermare il cane in piedi prima (“Resta”) prima del comando “Terra”.

### **Direttive:**

Deve essere enfatizzata la volontà del cane di seguire i comandi, la prontezza di esecuzione e il percorso diritto. Per ottenere 10 punti, il conduttore non deve dare più di 4 comandi durante questo esercizio, dove il quarto comando è un comando di fermata nel quadrato. Il cane deve eseguire i comandi (ad es. se è dato un comando di fermarsi in piedi nel quadrato). Il conduttore può scegliere di usare solo il comando “terra” quando il cane è entrato nel quadrato e quindi usare solo tre comandi. Se il cane si muove molto lentamente, si dovrebbero dare solo circa 7 punti.

Se il cane agisce per conto proprio, questo è penalizzato. Se il conduttore si muove in avanti (fa passi in qualunque direzione) mentre dà i comandi, l'esercizio è fallito (0 punti). Se c'è troppo movimento (linguaggio corporeo), non si daranno più di 8 punti.

Per ottenere punti, l'intero corpo del cane (eccetto la coda) deve essere dentro il quadrato. Se il cane si siede o si mette a terra fuori dal quadrato, non può essere riposizionato.

L'esercizio è fallito se il cane esce dal quadrato prima della fine dell'esercizio. Se il cane striscia nel quadrato, non si possono attribuire più di 7 punti. Se il cane cambia posizione prima che il conduttore lo abbia raggiunto, non si possono attribuire più di 6 punti.

L'esercizio è fallito se uno dei comandi Resta o Terra deve essere dato una terza volta. La penalità per i comandi extra di direzione dipende dalla loro intensità e dalla volontà del cane di eseguirli. Non si possono attribuire più di 8 punti se il cane si alza in piedi o si siede prima del comando quando il conduttore è a fianco del cane.

Non è permesso indicare al cane le direzioni al punto di partenza o mostrare al cane il quadrato prima dell'esercizio. Questo porta a fallire l'esercizio.

## **ESERCIZIO 7.**      **Riporto**

[Coeff. 3]

**Comandi:**                    “Porta” e “Lascia”, (“Piede”)

### **Esecuzione:**

Il commissario annuncia l’inizio dell’esercizio e porge al conduttore il riportello di legno. Su comando del commissario, il conduttore lancia il riportello ad una distanza di almeno 10 m. Dopo autorizzazione, il conduttore invia il cane a riportare. Dovrebbero essere disponibili riportelli di tre misure. La dimensione del riportello dovrebbe essere in relazione alla taglia del cane ma il conduttore è libero di scegliere la dimensione. L’organizzazione dovrebbe avere a disposizione riportelli di legno di tre misure differenti, il più grande di 450 g di peso al massimo.

### **Direttive:**

Deve essere enfatizzata la volontà del cane di seguire i comandi, la prontezza d’esecuzione e l’andata al riportello e ritorno corretto per la via più corta.

### *Lasciar cadere il riportello:*

Se il cane lascia cadere il riportello, ma lo riprende di sua iniziativa, non si possono dare più di 7 punti. Se deve essere dato un comando extra “porta” prima che il cane raccolga il riportello caduto, il massimo è 6 punti. Se il cane lascia cadere l’oggetto a fianco del conduttore e il conduttore lo raccoglie senza fare un passo, si possono dare 5 punti, purché il cane assuma la posizione al piede correttamente. Se l’oggetto è lasciato cadere per negligenza del conduttore dopo il comando “lascia”, non si possono dare più di 7 punti.

### *Masticare o mordere il riportello*

Masticare o mordere il riportello è penalizzato con una riduzione di punti. Se il masticare è prolungato, non si possono dare più di 5 punti. Masticare eccessivamente o rompere il riportello porta a fallire l’esercizio (0 punti). Tuttavia, non sarà data alcuna penalità se il cane una sola volta effettua una miglior presa sul riportello.

## **ESERCIZIO 8.**      **Controllo a distanza**

[Coeff. 3]

**Comandi:**                “Terra”, “Resta”, “Seduto”, “Terra” e / o gesti con le mani

### **Esecuzione:**

Su comando del commissario il conduttore mette il cane a terra al punto di partenza. Il conduttore lascia il cane e si porta nel posto assegnato a circa 5 m dal cane. Il cane deve cambiare posizione 4 volte (seduto/terra) e rimanere nel suo posto originale. La sequenza di esecuzione delle varie posizioni sarà solamente seduto / terra (due volte) e perciò l'ultimo comando per cambiare posizione sarà “terra”. Il commissario indica al conduttore con quale sequenza il cane deve cambiare di posizione, con disegni o scritte o un pannello comandato elettricamente. Il commissario non deve essere in grado di vedere il cane mentre mostra le istruzioni e deve mantenersi ad una distanza di circa 3 – 5 metri dal cane. Il commissario deve cambiare l'indicazione circa ogni 3 secondi. Il conduttore può utilizzare comandi verbali e gesti (con le mani) insieme, ma devono essere brevi e utilizzati contemporaneamente. Dopo l'ultimo comando di terra, dopo autorizzazione, il conduttore ritorna dal cane e lo mette seduto. Dietro al cane si definisce un limite mediante una linea immaginaria che unisce due marcatori.

### **Direttive:**

Deve essere enfatizzato quanto il cane si muove, la velocità con la quale cambia di posizione, la chiarezza delle posizioni e quanto bene le posizioni sono mantenute. Per ottenere punti, il cane non deve muoversi in totale per più di una lunghezza del proprio corpo (in qualunque direzione). Tutti i movimenti si sommano. Se il cane non effettua una delle quattro posizioni, non si danno più di 7 punti e se manca due posizioni l'esercizio è fallito. Se il cane si siede prima che il conduttore torni, non si danno più di 8 punti. L'uso prolungato della voce e gesti esagerati o continui / prolungati sono penalizzati. Può essere dato un terzo comando su una posizione, ma questa posizione è persa. La prima volta che si dà un comando supplementare su una posizione si sottraggono 2 punti. Quelli successivi sono -1 punto.

## **ESERCIZIO 9.**      **Richiamo con salto di una barriera**

[Coeff. 3]

**Comandi:**                “Resta”, “Vieni o salta”, (“Piede”)

### **Esecuzione:**

Il conduttore lascia (su comando del commissario) il cane seduto di fronte (2 – 4 m) alla barriera, gira intorno alla barriera andando sull'altro lato (circa 2 – 4 m) e richiama il cane al salto su comando del commissario. Il cane dovrà saltare e prendere la posizione al piede. L'altezza della barriera sarà approssimativamente l'altezza del cane al garrese. La massima altezza è, tuttavia, 50 cm. (vedere figura in appendice).

### **Direttive:**

L'esercizio comincia quando il conduttore lascia il cane e finisce quando il cane ha preso la posizione al piede e il commissario ha annunciato “esercizio terminato”. Deve essere enfatizzata la volontà del cane di seguire i comandi, la prontezza d'esecuzione e il ritorno dal conduttore per la via più breve. Se il cane saltando tocca la barriera, anche leggermente, il punteggio massimo è 8. Se il cane si appoggia sulla barriera, se la barriera è rovesciata o se non effettua il salto, l'esercizio è fallito.

**ESERCIZIO 10.    Impressione generale**

**[Coeff. 2]**

**Direttive:**

La volontà del cane di lavorare e di obbedire ai comandi è essenziale per valutare l'impressione generale. L'accuratezza e la precisione sono importanti, così come la naturalezza dei movimenti sia del conduttore che del cane. Per avere un alto punteggio conduttore e cane devono lavorare come una squadra, mostrare mutuo piacere nel lavorare insieme e buona sportività. Le attività durante e tra gli esercizi influenzano il punteggio per l'impressione generale.

Se il cane lascia il campo o se sporca in campo, non si possono attribuire punti per l'impressione generale. Se il cane è fuori controllo e lascia il conduttore durante o tra gli esercizi (anche una sola volta), ma resta in campo, non si possono attribuire più di 5 punti.

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*



## CLASSE 2

### ESERCIZIO 1. Seduto in gruppo Conduttori in vista, 1 minuto

[Coeff. 2]

**Comandi:** “Seduto”, “Resta”

#### **Esecuzione:**

I cani sono seduti in posizione al piede allineati a circa 3 m di distanza l'uno dall'altro. Su comando, i conduttori lasciano i cani e si allontanano di 20 m e fanno dietro front restando di fronte ai cani. I conduttori mantengono una posizione naturale in vista dei cani per 1 minuto. Ai conduttori viene detto quindi di ritornare a fianco del loro cane in modo che il cane sia nella posizione al piede. Devono esserci almeno tre cani in un gruppo, ma non più di sei.

#### **Direttive:**

Un cane che si alza, si mette a terra o muove più della lunghezza del proprio corpo fallisce l'esercizio (0 punti). Tutti i movimenti riducono il punteggio. Se il cane abbaia 1-2 volte, sono sottratti 1-2 punti; se abbaia per la maggior parte del tempo l'esercizio è fallito (0 punti). L'irrequietezza, come spostare il peso da un lato o da una zampa all'altra, è penalizzata. Il cane può girare la testa e guardarsi intorno, e può mostrare interesse se c'è qualche distrazione o rumore dentro o fuori il campo di gara. Questo, tuttavia, non dovrebbe dare l'impressione di irrequietezza o di ansietà. Se il cane si alza o si mette a terra dopo che il minuto è passato, non possono essere attribuiti più di 5 punti. Se un cane si alza e si avvicina ad un altro cane, in modo che ci sia paura di un litigio, l'esercizio deve essere interrotto e quindi ricominciato per tutti i cani meno il cane che ha causato il disturbo.

## **ESERCIZIO 2. Condotta senza guinzaglio**

[Coeff. 3]

**Comandi:** “Piede”

### **Esecuzione:**

La condotta è eseguita a differenti velocità e comprende svolte a sinistra e a destra, dietrofront e fermate. Si deve verificare anche il comportamento del cane quando il conduttore muove due o tre passi da fermo avanti e indietro. Il cane senza guinzaglio deve seguire volentieri il conduttore, camminando alla sua sinistra, con la spalla all'altezza del ginocchio sinistro del conduttore e seguendo il conduttore su una linea parallela. Il conduttore deve muovere le braccia in modo naturale durante l'esercizio.

La condotta è eseguita a passo normale, lento e di corsa con svolte, dietro front e fermate. Il conduttore può scegliere di fare il dietrofront a sinistra o a destra. Il “dietrofront tedesco” è ugualmente accettabile, cioè il cane può girare intorno al conduttore sul lato destro, ma molto stretto. Quando fa un dietrofront (180°) il conduttore deve ritornare all'incirca lungo la stessa linea dell'andata. Le svolte a sinistra e a destra devono essere angoli retti (90°). Il conduttore non deve girare la testa, non deve ruotare le spalle e non deve usare il linguaggio corporeo.

Il comando “piede” può essere dato ad ogni partenza, quando si cambia velocità e quando si eseguono i passi. Quando il conduttore si ferma, il cane dovrà assumere la posizione al piede immediatamente e senza comando.

Tutti i cani in una prova o competizione eseguono la condotta secondo lo stesso schema.

### **Direttive:**

Il cane che lascia il conduttore o lo segue ad una distanza superiore a mezzo metro per la maggior parte dell'esercizio, non supera l'esercizio. Se il cane si muove lentamente sono attribuiti solo 6-7 punti. Mancanza di contatto e comandi supplementari sono errori. Una direzione non corretta (non parallela) nella posizione al piede farà perdere circa 2 punti. Un cane che cammina tanto vicino al conduttore da disturbarlo deve essere penalizzato, anche di più se il cane si appoggia o tocca il conduttore.

### **ESERCIZIO 3. Fermo in piedi e seduto durante la marcia**

[Coeff. 3]

**Comandi:** “In piedi”, “Seduto”, “Piede” (3 volte)

#### **Esecuzione:**

Durante la marcia il conduttore dà i comandi e lascia il cane, su istruzioni del commissario, in posizione in piedi e seduto. Conduttore e cane lasciano il punto di partenza camminando in linea retta a passo normale. Dopo circa 10 metri il conduttore (su comando del commissario) comanda al cane di fermarsi in piedi e il cane deve fermarsi immediatamente. Il conduttore cammina circa 10 metri, fa dietro front su comando del commissario, ritorna verso il cane lungo un percorso parallelo a quello dell'andata, supera il cane (1-2 m) ad una distanza di circa ½ metro, fa dietro front (su comando del commissario) e ritorna dal cane. Quindi riprende il cane senza fermarsi, continua a camminare, circa 5 metri, fa una svolta a sinistra o a destra (su comando del commissario) e dopo aver percorso circa 10 metri impartisce il comando seduto al cane e continua l'esercizio come nella prima parte. Dopo aver ripreso il cane dalla posizione seduto, conduttore e cane continuano a camminare per circa 5 metri. Conduttore e cane si fermano su comando del commissario e il cane assume la posizione al piede.

Le svolte dovrebbero essere di 90°, non arrotondate.

Tutte le fasi dell'esercizio (partenze, fermate, svolte) sono eseguite dopo autorizzazione del commissario.

#### **Direttive:**

Se il cane si ferma una volta nella posizione sbagliata (es. seduto invece che in piedi), non possono essere attribuiti più di 7 punti. Se il cane manca una posizione (non si ferma proprio), non si possono attribuire più di 6 punti. Per ottenere punti per una data posizione il cane non dovrebbe muoversi più di una lunghezza dopo il comando e assumere la posizione comandata (in piedi, seduto) prima del dietro front del conduttore. Un secondo comando non è permesso sulle posizioni. Questo porta alla perdita della posizione. Per ottenere punti per l'esercizio deve essere effettuata almeno una posizione.

Nel giudizio si dovrà prestare attenzione anche alla condotta. Per una brutta condotta la riduzione sarà di 1-2 punti. Muoversi e fermarsi in piedi e seduto lentamente o non fermarsi in piedi o seduto in linea retta sono errori, così come girarsi per guardare. La riduzione dovrebbe essere 1-4 punti.

Segnali con la mano e linguaggio corporeo sui comandi di fermata sono errori gravi, e saranno penalizzati severamente, secondo l'intensità e durata, con una riduzione di 3-5 punti.

#### **ESERCIZIO 4.      Richiamo con fermo in piedi**

[Coeff. 4]

**Comandi:**            “Terra”, “In piedi” o segnale con la mano, “Vieni” (2 volte)  
                         (“Piede”) [Segnali con la mano: si possono usare una o entrambe le mani]

#### **Esecuzione:**

Il cane è posizionato a terra, quindi il conduttore cammina per circa 20 – 25 m nella direzione indicata. Su autorizzazione del commissario, il conduttore richiama il cane. Quando il cane ha percorso circa metà della distanza, il conduttore ordina al cane di fermarsi in piedi. Dopo autorizzazione (dopo circa 3 secondi), il conduttore richiama nuovamente il cane al piede. Il commissario dice al conduttore solamente quando chiamare il cane. Il conduttore dà il comando di fermata in maniera indipendente in corrispondenza dei marcatori. E’ ammesso un comando di stop verbale o gestuale. Il nome del cane può essere combinato con il primo comando di richiamo, ma nome e comando devono essere ben combinati insieme e non devono dare l’impressione di due comandi separati.

#### **Direttive:**

E’ importante che il cane risponda volentieri a tutti i comandi di richiamo. Il cane deve muoversi ad una buona velocità e mantenere il suo passo, almeno un trotto veloce. Un’andatura lenta è un errore. Nel giudicare la velocità si deve tener conto della razza. Il cane deve, su comando, iniziare subito a fermarsi. Quando si valuta la fermata, si deve anche considerare la velocità del cane. Può esserci una certa tolleranza sulla reale fermata per i cani veloci, ma non per i cani lenti. Per ottenere punteggio pieno (per una fermata) il cane non dovrebbe avanzare più della sua lunghezza dal momento del comando alla fermata. Per ottenere punti (per una fermata) il cane non deve avanzare per più di tre lunghezze. Se sono utilizzati più di due comandi di richiamo il punteggio massimo è 6. Il terzo comando di richiamo su una singola posizione, così come due richiami su entrambe le posizioni, fanno fallire l’esercizio. Se il cane non esegue una posizione (si ferma dopo tre lunghezze), non possono essere attribuiti più di 7 punti. Se non c’è alcun tentativo di fermarsi, l’esercizio è fallito. Se il cane si ferma nella posizione sbagliata, non possono essere attribuiti più di 7 punti. Se il cane si siede o si alza prima del primo comando di richiamo, non si possono dare più di 8 punti. Se il cane si muove per più di una lunghezza prima del primo richiamo, l’esercizio non è superato.

**ESERCIZIO 5.**      **Invio in avanti nel quadrato, terra e richiamo**      **[Coeff. 4]**

**Comandi:**            “Avanti”, [“Destra/Sinistra” e/o segnale con la mano], (“In piedi”), “Terra”, “Vieni”.

**Esecuzione:**

Il commissario dice al conduttore di dirigere il cane verso un quadrato di 3 m x 3 m posto a circa 25 m dal punto di partenza. Il quadrato sarà posto a non meno di circa 3 – 5 m dal bordo del campo. Coni (circa 10-15 cm) delimitano il quadrato ad ogni angolo. Linee visibili (es. nastro, linea tracciata col gesso) devono collegare i coni sul loro lato esterno. Quando il cane raggiunge il quadrato, il conduttore comanda al cane di mettersi a terra. Dopo autorizzazione, il conduttore si dirige verso il cono di destra. A circa 2 m dal cono, viene detto al conduttore di svoltare a sinistra e dopo circa 3 m di svoltare di nuovo a sinistra e camminare verso il punto di partenza. Dopo altri 10 m, al conduttore è detto di richiamare il cane continuando a camminare verso il punto di partenza. Dopo aver raggiunto il punto di partenza al conduttore viene detto di fermarsi. [Vedere figura in appendice]

**Direttive:**

Deve essere enfatizzata la volontà del cane di seguire le direttive e i comandi, la prontezza di esecuzione e il percorso diritto. Per ottenere 10 punti, il conduttore non deve dare più di 4 comandi durante questo esercizio, dove il quarto comando è un comando di fermata nel quadrato. Il cane deve eseguire i comandi (ad es. se è dato un comando di fermarsi in piedi nel quadrato). Il conduttore può scegliere di usare solo il comando “terra” quando il cane è entrato nel quadrato e quindi usare solo 3 comandi.

Se il conduttore si muove in avanti (fa passi in qualunque direzione) mentre dà i comandi, l'esercizio non è superato (0 punti). Se c'è troppo movimento (linguaggio corporeo) da parte del conduttore, non si daranno più di 8 punti. Se il cane agisce per conto proprio, questo è penalizzato (es. se il cane si ferma o va a terra senza comando). Se il cane va a terra fuori del quadrato l'esercizio non è superato. Se il cane è già a terra non può essere riposizionato. Per ricevere punti, il cane non deve essere al di fuori dei limiti del quadrato, eccetto per la coda.

L'esercizio non è superato se il cane si alza o si siede prima della seconda svolta del conduttore. Non si possono dare più di 5 punti se il cane si alza (seduto o in piedi) dopo la seconda svolta del conduttore, prima del richiamo. Se il cane si muove nel quadrato senza alzarsi, non si possono dare più di 7 punti. Se si muove e attraversa i limiti prima del richiamo l'esercizio non è superato. Se il cane si muove molto lentamente, si dovrebbero dare solo circa 6 punti.

Un secondo comando di richiamo, fermata o terra è penalizzato (- 2 punti/comando). L'esercizio non è superato se anche uno solo di questi comandi deve essere dato una terza volta. I gesti sono permessi solo se il cane deve essere diretto. Un gesto con la mano è penalizzato quando il cane è a fianco del conduttore (-2 p). La penalità per i comandi extra di direzione dipende dalla loro intensità e dalla volontà del cane di eseguirli. Questa può essere di 1-2 punti/comando.

Non è permesso indicare al cane le direzioni al punto di partenza o mostrare al cane il quadrato prima dell'esercizio. Questo porta a non superare l'esercizio.

## **ESERCIZIO 6.      Ripporto direttivo**

[Coeff. 3]

**Comandi:**                “Piede”, “In piedi”, “Destra/Sinistra” e/o segnale con la mano, “Porta”,  
“Lascia”, (“Piede”)

### **Esecuzione:**

Conduttore e cane sono in posizione al punto di partenza di fronte ad un cono ad una distanza di circa 5 m. Il commissario posa due riportelli di legno in linea a circa 10 m l'uno dall'altro, in modo che siano ben visibili. Il riportello sorteggiato (sinistro o destro) è posato per primo. Il cono è situato circa 10 m dal centro della linea immaginaria tra i riportelli e il punto di partenza a circa 15 m dalla linea. Al conduttore viene detto di camminare con il suo cane dal punto di partenza al cono e fermare il cane in piedi al cono (entro un raggio di un metro) rivolto verso il punto di partenza, dove lascia il cane e ritorna al punto di partenza. Il conduttore non si deve fermare quando lascia il cane. Dopo circa 3 secondi, al conduttore viene detto di dirigere il cane verso il riportello corretto, stabilito per sorteggio, che il cane deve riportare e consegnare correttamente.

Devono essere disponibili riportelli di tre dimensioni (peso massimo circa 450 g), adatti per differenti razze. La dimensione del riportello dovrebbe essere in relazione alla taglia della razza, ma il conduttore è libero di scegliere la dimensione. [Vedere figura in appendice]

### **Direttive:**

Deve essere enfatizzata la volontà del cane di seguire i comandi di direzione, la prontezza d'esecuzione e l'andata al riportello corretto per la via più corta. Mostrare le direzioni al cane o toccare il cane al punto di partenza porta a non superare l'esercizio. Per ottenere punti per questo esercizio, il cane deve restare in piedi al cono fino al comando di invio. Un cane che si mette a terra o seduto al cono non può ottenere più di 8 punti. Se il cane si muove più di una lunghezza dalla sua posizione prima del comando l'esercizio non è superato.

Se il cane va al riportello sbagliato, ma è diretto a quello corretto e il cane prende quello corretto, possono essere attribuiti 6 punti. Se il cane solleva il riportello sbagliato l'esercizio è fallito (0punti)..

La penalità per i comandi extra di direzione dipende dalla loro intensità e dalla volontà del cane di eseguirli. Questa può essere 1-2 punti/comando.

### *Lasciar cadere il riportello:*

Se il cane lascia cadere il riportello, ma lo riprende di sua iniziativa, non si possono dare più di 7 punti. Se deve essere dato un comando extra “porta” prima che il cane raccolga il riportello caduto, il massimo è 5 punti. Se il cane lascia cadere l'oggetto a fianco del conduttore e il conduttore lo raccoglie senza fare un passo, si possono dare 5 punti, purché il cane assuma la posizione al piede correttamente. Se l'oggetto è lasciato cadere per negligenza del conduttore dopo il comando “lascia”, non si possono dare più di 7 punti.

### *Masticare o mordere il riportello*

Masticare o mordere il riportello è penalizzato con una riduzione di 2-3 punti. Se il masticare è prolungato, non si possono dare più di 5 punti. Masticare eccessivamente o rompere il riportello porta a non superare l'esercizio (0 punti). Tuttavia, non sarà data alcuna penalità se il cane una sola volta effettua una miglior presa sul riportello.

## **ESERCIZIO 7.      Odorato e riporto**

**[Coeff. 4]**

**Comandi:**            “Cerca/Porta”, “Lascia”, (“Piede”)

### **Esecuzione:**

All'inizio di questo esercizio il commissario porge al conduttore un legnetto (10 cm x 2 cm x 2 cm), che il conduttore segna o che è già segnato prima. Il conduttore può tenere l'oggetto segnato nella sua mano per circa 10 s. Il cane non può toccare o annusare l'oggetto in questa fase. Il commissario dice al conduttore di porgergli l'oggetto e di fare dietro front. Il conduttore decide se il cane deve o no guardare quando gli oggetti sono posizionati. Il commissario si allontana per depositare i legnetti (quello del conduttore e 5 altri simili) per terra o sul pavimento ad una distanza di circa 10 m dal conduttore. Gli oggetti sono posti in cerchio o su una linea orizzontale a distanza di circa 25 cm l'uno dall'altro. Al conduttore viene quindi detto di girarsi e di inviare il cane a riportare l'oggetto segnato. Il cane dovrà trovare l'oggetto del conduttore, riportarlo e consegnarglielo secondo le direttive generali.

Gli oggetti saranno disposti secondo lo stesso schema per tutti i conduttori, ma la posizione dell'oggetto del conduttore può variare. Tuttavia, nel caso di una linea orizzontale l'oggetto del conduttore non sarà in posizione esterna. Il cane deve essere lasciato lavorare per circa mezzo minuto se il lavoro è attivo e se l'obiettivo è raggiunto. Ci saranno sei nuovi oggetti per ogni conduttore.

### **Direttive:**

Deve essere enfatizzata la volontà del cane di lavorare e la sua velocità. Se il cane solleva l'oggetto sbagliato una sola volta ma poi prende quello corretto, possono essere attribuiti 7 punti. L'esercizio non è superato se al cane è permesso annusare o toccare l'oggetto prima che sia riconsegnato al commissario, se si danno comandi quando il cane è sugli oggetti o se il cane prende l'oggetto sbagliato due volte.

### *Lasciar cadere l'oggetto*

Se il cane lascia cadere l'oggetto ma lo riprende di sua iniziativa non si possono dare più di 7 punti. Se deve essere dato un comando extra “porta”, prima che il cane raccolga l'oggetto caduto, il massimo è 5 punti. Se il cane lascia cadere l'oggetto a fianco del conduttore e il conduttore lo raccoglie senza fare un passo, si possono dare 5 punti, purché il cane assuma la posizione al piede correttamente. Se l'oggetto è lasciato cadere per negligenza del conduttore dopo il comando “lascia”, non si possono dare più di 7 punti.

### *Masticare o mordere l'oggetto*

Masticare o mordere l'oggetto è penalizzato con una riduzione di 2-3 punti. Se il masticare è prolungato, non si possono dare più di 5 punti. Masticare eccessivamente o rompere l'oggetto porta a non superare l'esercizio (0 punti). Tuttavia, non sarà data alcuna penalità se il cane una sola volta effettua una miglior presa sull'oggetto.

## **ESERCIZIO 8.      Controllo a distanza**

[Coeff. 4]

**Comandi:**                    “Terra”, “Resta”, “Seduto”, “In Piedi”, “Terra” e/o gesti

### **Esecuzione:**

Il cane viene posizionato a terra al punto di partenza. Su indicazione, il conduttore lascia il cane e si porta nel posto assegnato a circa 10 m dal cane, rivolto verso il cane. Il cane deve cambiare posizione 6 volte (seduto / in piedi / terra) seguendo i comandi del conduttore. Il cane dovrà rimanere nel suo posto originale. La sequenza di esecuzione delle varie posizioni sarà sempre seduto – in piedi – terra oppure in piedi – seduto – terra e perciò l'ultimo comando per cambiare posizione sarà “terra”. Il commissario mostra al conduttore, con disegni o scritte o un pannello comandato elettricamente, con quale sequenza il cane deve cambiare posizione. Il commissario dovrebbe stare a circa 3-5 m dal cane in modo da non essere in grado di vedere il cane mentre mostra le istruzioni. Il commissario deve cambiare l'indicazione circa ogni 3 secondi. Il conduttore può utilizzare comandi verbali e gesti (con le mani) insieme, ma devono essere brevi e utilizzati contemporaneamente. Dietro al cane si definisce un limite mediante una linea immaginaria che unisce due marcatori. L'ordine delle posizioni sarà lo stesso per tutti i concorrenti.

### **Direttive:**

Deve essere enfatizzato quanto il cane si muove, la velocità con la quale cambia di posizione, la chiarezza delle posizioni e quanto bene le posizioni sono mantenute. Per ottenere punti, il cane non deve muoversi in totale per più di una lunghezza del proprio corpo dal punto di partenza (in qualunque direzione). Tutti i movimenti si sommano. Se il cane non effettua una delle sei posizioni, non si danno più di 7 punti e se manca due posizioni non si danno più di 5 punti. Perciò, se il cane salta una posizione e prende invece la posizione successiva, non si possono dare più di 5 punti. Il cane deve cambiare posizione su comando almeno 4 volte per ricevere punti. Se il cane si siede prima che il conduttore torni, non si danno più di 8 punti. L'uso prolungato della voce e gesti esagerati o prolungati sono penalizzati. Un secondo comando è -1 p. Un terzo comando su una posizione fa perdere la posizione. L'esercizio è fallito se il cane si muove più di una lunghezza del proprio corpo.



**ESERCIZIO 9.**      **Salto di una barriera e  
riporto di un oggetto di legno o metallo**

**[Coeff. 4]**

**Comandi:**                    “Salta”, “Porta” e “Lascia” (“Piede”)

**Esecuzione:**

Il conduttore, con il cane seduto nella posizione al piede, si mette di fronte ad una barriera a pannello pieno, a circa 2-4 m di distanza. Il conduttore lancia un riportello di legno o metallico oltre la barriera. Dopo autorizzazione, il conduttore ordina al cane di saltare oltre la barriera e di riportare l'oggetto saltando al ritorno. Il comando “porta” non dovrà essere dato dopo che il cane inizia a saltare.

Devono essere disponibili riportelli metallici e di legno di tre differenti dimensioni (e pesi), in proporzione alle taglie dei cani. Il peso massimo del riportello più grande è circa 200 g per quello metallico e 450 g per quello di legno. Tuttavia, il conduttore può scegliere quale riportello utilizzare, indipendentemente dalla taglia del cane. La barriera è larga 1 m e alta circa come il cane al garrese, arrotondata ai 10 cm più vicini. La barriera non sarà mai più alta di 70 cm.

**Direttive:**

L'esercizio comincia nella posizione al piede e finisce nella posizione al piede, quando il cane ha lasciato il riportello e il commissario ha annunciato “esercizio terminato”. Se il cane deve cercare il riportello per un momento, non si dovrebbero togliere punti, se il cane lavora attivamente. Se il cane saltando tocca la barriera, anche leggermente, il punteggio massimo è 8. Se il cane si appoggia sulla barriera o se non effettua il salto di andata che di ritorno l'esercizio non è superato. Se la barriera cade, l'esercizio è fallito. Se il cane anticipa il comando saranno sottratti 2-4 punti. Se il cane lascia il conduttore quando il riportello è lanciato, l'esercizio, è fallito.

*Lasciar cadere il riportello:*

Se il cane lascia cadere il riportello ma lo riprende di sua iniziativa non si possono dare più di 7 punti. Se deve essere dato un comando extra “porta”, prima che il cane raccolga l'oggetto caduto, il massimo è 5 punti. Se il cane lascia cadere l'oggetto a fianco del conduttore e il conduttore lo raccoglie senza fare un passo, si possono dare 5 punti, purché il cane assuma la posizione al piede correttamente. Se l'oggetto è lasciato cadere per negligenza del conduttore dopo il comando “lascia”, non si possono dare più di 7 punti.

*Masticare o mordere il riportello*

Masticare o mordere il riportello è penalizzato con una riduzione di 2-3 punti. Se il masticare è prolungato, non si possono dare più di 5 punti. Masticare eccessivamente o rompere il riportello porta a non superare l'esercizio (0 punti). Tuttavia, non sarà data alcuna penalità se il cane una sola volta effettua una miglior presa sul riportello.

**ESERCIZIO 10.    Impressione generale**

**[Coeff. 2]**

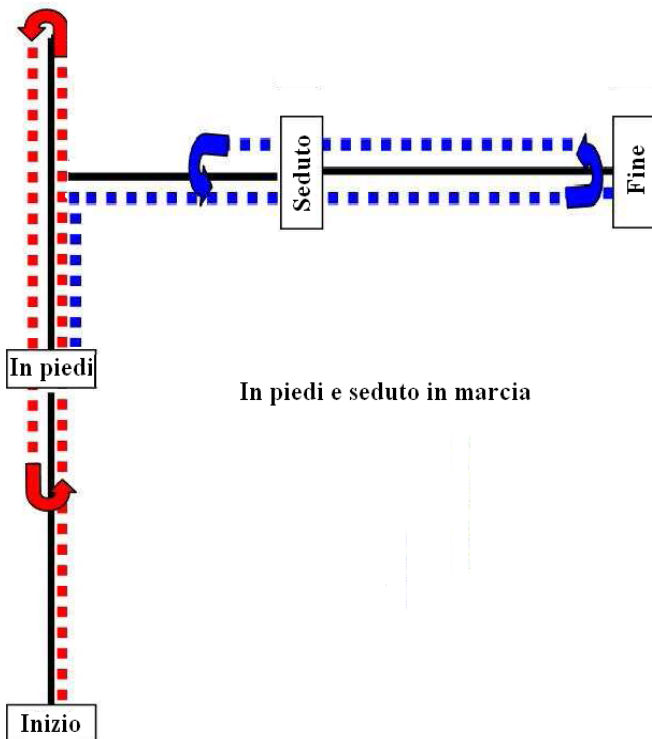
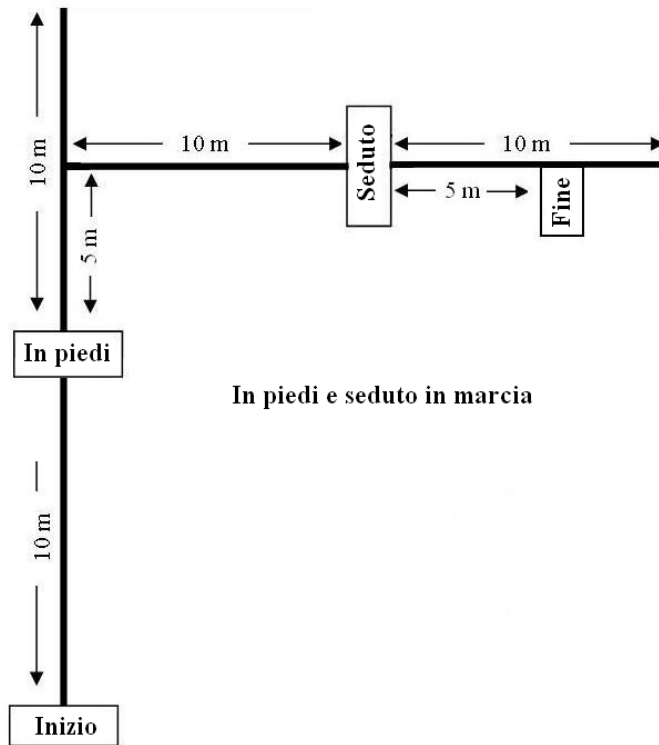
**Direttive:**

La volontà del cane di lavorare e di obbedire ai comandi è essenziale per valutare l'impressione generale. L'accuratezza e la precisione sono importanti, così come la naturalezza dei movimenti sia del conduttore che del cane. Per avere un alto punteggio conduttore e cane devono lavorare come una squadra, mostrare mutuo piacere nel lavorare insieme e buona sportività. Le attività durante e tra gli esercizi influenzano il punteggio per l'impressione generale.

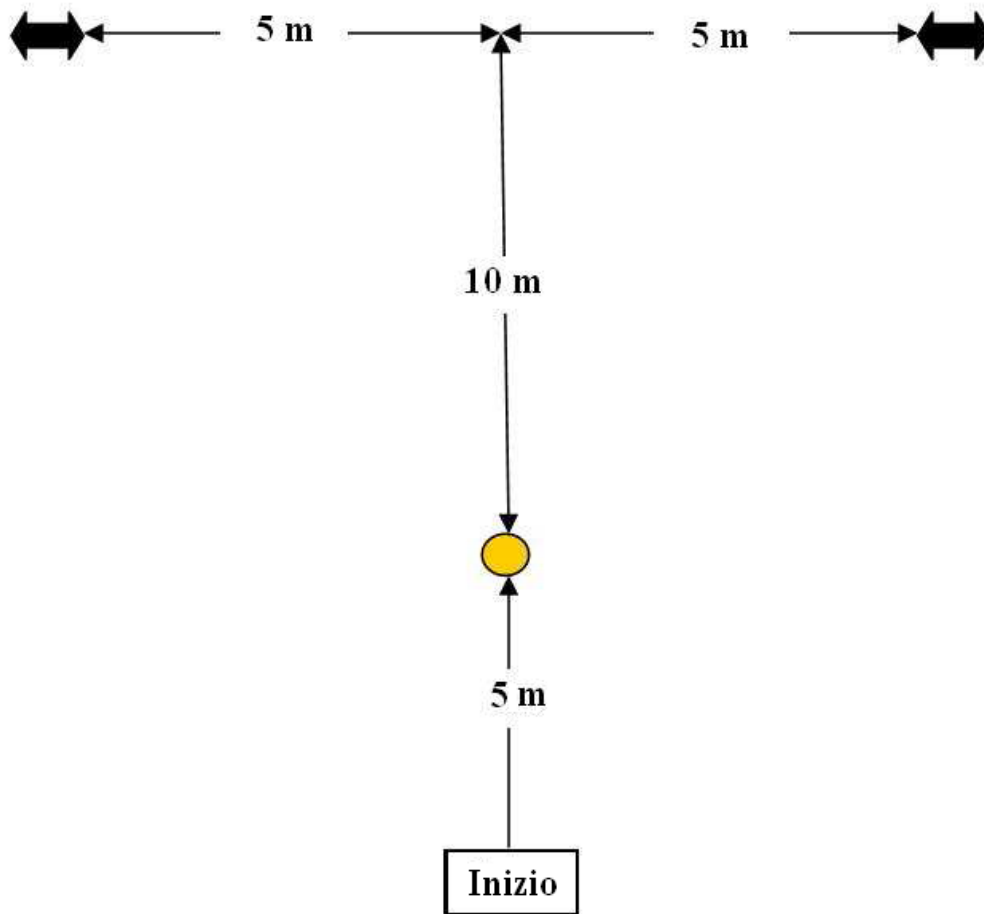
Se il cane è fuori controllo e lascia il conduttore durante o tra gli esercizi, ma resta in campo, non si possono attribuire punti per l'impressione generale. Se il cane sporca in campo è squalificato.

**FCI OBEDIENCE**  
**Class1 1 & 2**

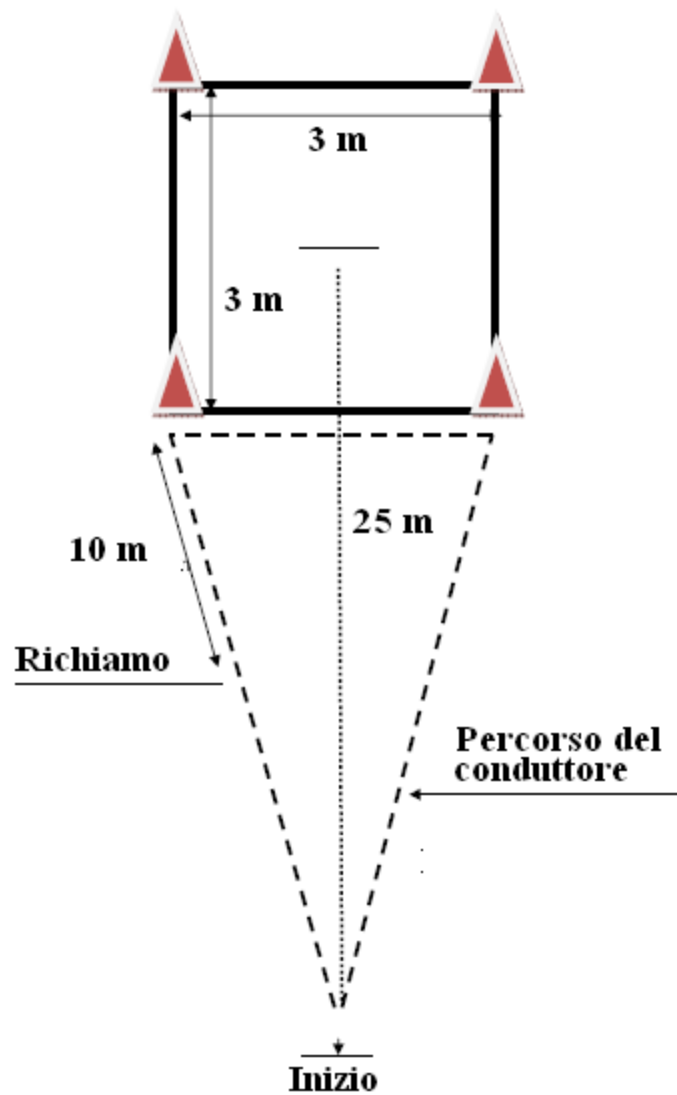
**Appendice**  
**Figure**



**Classe 2, Esercizio 3**  
**In piedi e seduto in marcia**



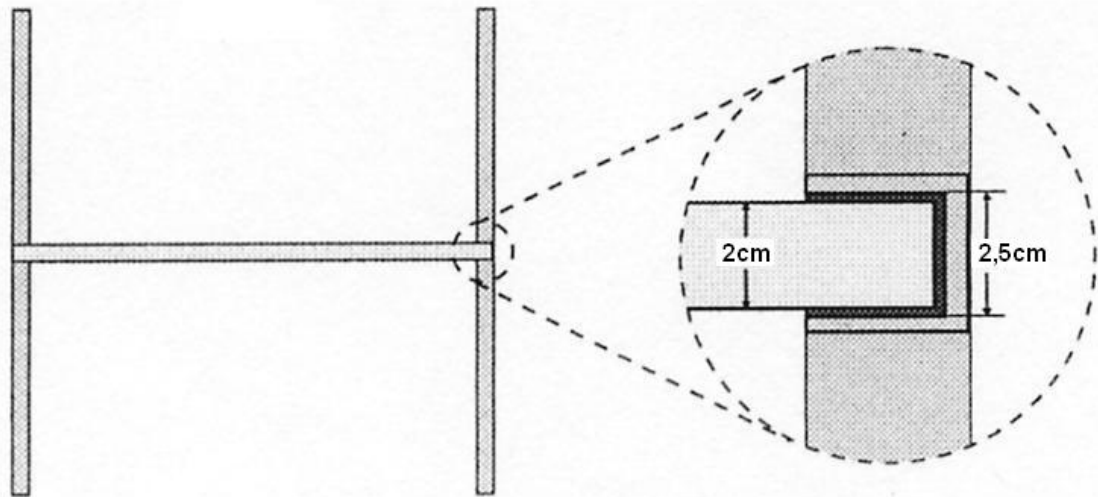
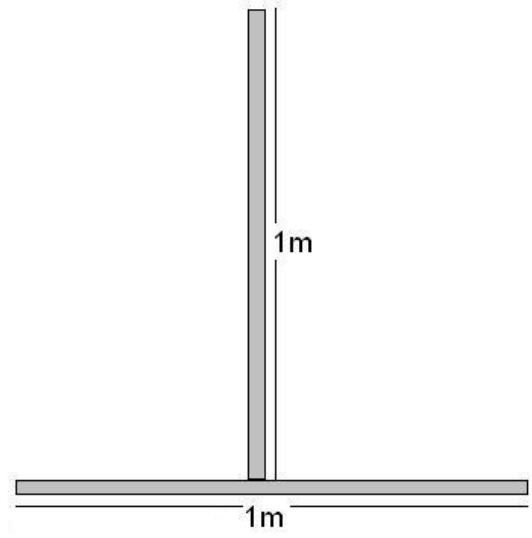
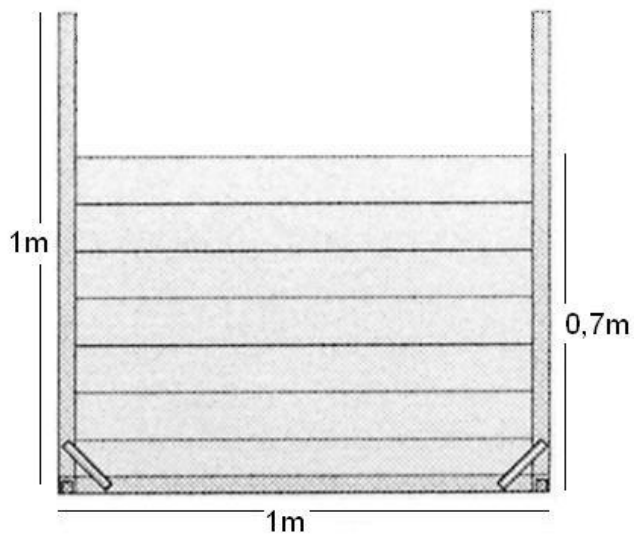
**Classe 2, Esercizio 6**  
**Riporto direttivo**



## Classe 2, Esercizio 5

### Invio in avanti nel quadrato e richiamo

(La figura non è disegnata nelle proporzioni corrette)



**Classi 1 & 2, Esercizio 9.**